

ЖУРНАЛ НАГОРОДЖЕНО ПОЧЕСНОЮ ГРАМОТОЮ ПРЕЗИДІЇ ВЕРХОВНОЇ РАДИ УКРАЇНИ

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ

Андрусич Ніна Олексіївна, головна редакторка видавництва "Світлич".

Бех Іван Дмитрович, доктор психол. наук, дійсний член НАПН України, директор Інституту проблем виховання НАПН України.

Беленька Ганна Володимирівна, доктор пед. наук, професор, Педагогічний інститут КУ ім. Бориса Грінченка.

Богуш Алла Михайлівна, доктор пед. наук, дійсний член НАПН України, Південноукраїнський НПУ ім. К. Д. Ушинського.

Гавриш Наталія Василівна, доктор пед. наук, професор, ДВНЗ "ПХДПУ імені Григорія Сковороди".

Єфименко Микола Миколайович, доктор пед. наук, професор, Бердянський ДПУ.

Кононко Олена Леонтіївна, доктор психол. наук, професор, НДУ ім. Миколи Гоголя.

Крутий Катерина Леонідівна, доктор пед. наук, професор, Вінницький ДПУ ім. М. Коцюбинського.

Низковська Олена Вікторівна, наук. співроб., ДНУ "Інститут модернізації змісту освіти" МОН України.

Піроженко Тамара Олександрівна, доктор психол. наук, Інститут психології ім. Г. С. Костюка НАПН України.

Рібцун Юлія Валентинівна, канд. пед. наук, ст. наук. співроб., Інститут спеціальної педагогіки і психології ім. М. Ярмаченка НАПН України.

Смольникова Галина Валентинівна, канд. психол. наук, ІППО КУ ім. Бориса Грінченка.

Сухомлинська Ольга Василівна, доктор пед. наук, дійсний член НАПН України.

Тарасенко Галина Сергіївна, доктор пед. наук, професор, Вінницька академія непервної освіти.

У ФОКУСІ ВИПУСКУ: ПРАЦЮЄМО В КОМАНДІ

Уміння об'єднувати зусилля, довіряти іншим і співпрацювати з ними задля досягнення спільного результату — важлива життєва компетенція, потрібна і дорослому, й дитині. А ще — фундамент, на якому будується педагогіка партнерства.

У цьому випуску ми зібрали матеріали, які допоможуть вам по-новому поглянути на своїх колег і взаємодію з дітьми та їхніми батьками.

Організовуємо командну роботу дітей:

- ♦ поради психолога
- ♦ ігри на взаємодію
- ♦ освітні подорожі
- ♦ кулінарний проект
- ♦ гра-стратегія

Гуртуємо педколектив:

- ♦ ігри для тимбилдінгу
- ♦ неформальна педагогічна студія

Єднаємо родини:

- ♦ рухливі командні ігри
- ♦ вистава до свята Миколая



Цінуйте тих, хто поруч, і пам'ятайте:

**"СИЛА КОМАНДИ — КОЖЕН ЇЇ УЧАСНИК.
СИЛА КОЖНОГО УЧАСНИКА — КОМАНДА".**

Філ Джексон

**Передплатні індекси: "ДВ" — 74140, "ДВ" з додатками — 95989
ВИГІДНА ПЕРЕДПЛАТА НА САЙТІ JMIL.COM.UA**

ДОШКІЛЬНЕ ВИХОВАННЯ

Щомісячний науково-методичний журнал
МОН України для педагогів і батьків

№ 11 (939), листопад 2019

Виходить з 1911/1931 року

Головна редакторка **Юлія Журлакова**

Редакторки: **Ольга Мельник,**
Тетяна Небесна

Коректорка **Ніна Любаченко**

Комп'ютерна верстка **Володимир Васильєв**

Свідцтво про державну реєстрацію засобу масової інформації: серія KB № 6919 від 31.01.2003

Видруковано у друкарні ТОВ "Літера-Друк",
вул. Озерна, 6, оф. 122, Київ, 04209.

Свідцтво ДК № 3689 від 28.01.2010 р.

Підписано до друку 11.11.2019. Формат 60х84 1/8.

Папір офсетний. Друк офсетний. Умовн. друк. арк. 3,72.

Умовн. фарб.-відб. 14,88. Обл.-видавн. арк. 5,5.

Наклад 6634. Зам. №190529.

Відповідальність за зміст рекламних матеріалів
несе рекламодавець

Адреса редакції:

04053, Київ-53, а/с 36.

E-mail: dv@dvsvit.com.ua

Тел.: (044) 486-11-19,

(096) 548-62-26,

(099) 376-35-36

© Видавництво "Світлич", 2019

Забороняється копіювання або інше
відтворення матеріалів журналу


Зміст

Психологія

- 3** Ірина ЛИТВИНЕНКО
 **Гуртуємо дітей — формуємо команду**

Управління і методична служба

- 7** Інна КОНДРАТЕЦЬ
 **Тімблдінг: як перетворити колектив на команду**

- 12** Анна ТРИСТАН
 **Ми різні, але ми разом**
 Педагогічна студія

Співпраця з родиною

- 15** Яна ЯКУБА
Відпочинок просто неба — для єднання те, що треба!
 Рухливі командні ігри для дошкільнят та їхніх батьків


Ранній вік

- 18** Олена ЛИТВИНЕНКО
У кожного своя оселя
 Заняття для дітей раннього віку (з елементами технології М.Монтессорі)

Кулінарія

- 20** Наталія КОВАЛЕНКО
 **Прянична зимова казка**
 Спільна кулінарна творчість для дітей усіх вікових груп

Інтегрована освіта

- 24** Ірина СТЕЦЕНКО
 **У світі казок**
 Освітні подорожі для дітей старшої групи (за публікаціями журналу "Джміль", 2019, № 11 "Мандруємо казками")

Світ гри

- 27** Ірина МОРОЗ, Ольга ЄХАНІНА
Детективне агентство
 Гра-стратегія для дітей старшої групи

Фізичний розвиток

- 30** Оксана ТКАЧЕНКО
Іграшкові зайченята пропонують пострибати
 Заняття з фізкультури для дітей молодшої групи


Спеціальна освіта

- 32** Олена СКАЛАУХ
Горобинка-намистинка
 Індивідуальне заняття для дітей молодшої групи з особливими освітніми потребами та з типовим розвитком

Логопедія

- 34** Ольга ГРЕЖУК
Зима в лісі господарює
 Підгрупове логопедичне заняття для дітей старшої групи із ФФНМ (автоматизація звуку [р])

Музика

- 36** Ірина ТРОФІМЧЕНКО, Наталія СІМОН, Віра ШАРОНОВА
 **Чарівна музика першого снігу**
 Заняття для дітей молодшої групи (з елементами музикотерапії)

Свята і розваги

- 38** Наталія СОЛОПОВА
 **Посланці Миколая**
 Вистава для дітей старшої групи

Посібник

- 40** Катерина ДОДУХ, Ірина ДЕМ'ЯНЕНКО
Разом ми — сила!
 Ігри на взаємодію для дітей старшої групи

Конкурс "Нестандартне фізкультурне обладнання"

- 3** Оксана КОШЕЛЮК, Тетяна СТАРА
 обкл. **Ідеї для дитячої гімнастики**

Фотоконкурс "Наші діти"

На 1-й с. обкладинки: фото надіслала Оксана Самойленко, ЗДО (ЦРД) "Росинка", м. Вишневе, Київська обл.

 — До публікації можна завантажити додаткові матеріали на сайті dv.in.ua

ТІМБІЛДІНГ: ЯК ПЕРЕТВОРИТИ КОЛЕКТИВ НА КОМАНДУ



Інна КОНДРАТЕЦЬ,

канд. пед. наук,

старша викладачка кафедри дошкільної освіти,

Педагогічний інститут Київського університету імені Бориса Грінченка

Чи можна назвати працівників вашого закладу дошкільної освіти згуртованою командою? Ви неодмінно дасте ствердну відповідь на це запитання, якщо скористаєтеся порадами авторки статті та проведете запропоновані ігри для згуртування колективу.

КОМАНДА = ЕФЕКТИВНІСТЬ

Нині на зміну авторитарній системі управління в закладах освіти, зокрема й дошкільної, прийшла партисипативна організаційна культура, яка передбачає командний менеджмент.

Що таке командний менеджмент?

- ♦ Участь працівників у самоорганізації та управлінні спільною діяльністю.
- ♦ Взаємний контроль, взаємодопомога та взаємозамінність.
- ♦ Розуміння спільних цінностей та цілей.
- ♦ Усвідомлення колективної відповідальності за результати праці.
- ♦ Розвиток індивідуального та групового потенціалів.

Очевидно, що добре спрацьована команда надзвичайно ефективна і "практично непереможна". В основі "ефекту команди" лежить висока мотивація її членів працювати разом на спільний результат. Варто зазначити, що далеко не кожен педагогічний колектив можна назвати командою.

Що робить колектив командою?

- ♦ Ефективна конструктивна міжособистісна взаємодія.
- ♦ Професіоналізм кожного з членів.
- ♦ Позитивне мислення — орієнтація на спільний успіх.
- ♦ Здатність злагоджено працювати на спільний результат.
- ♦ "Не фіксований", гнучкий і мобільний розподіл функцій між членами команди.

Зрозуміло: що сприятливіший мікроклімат у команді, то вищі показники її ефективності.

Психологічний комфорт корелює з результатами робочого процесу й значною мірою впливає на нього. Ось чому налагодження якісної взаємодії членів команди є прямим обов'язком будь-якого керівника, менеджера й лідера.

ТІМБІЛДІНГ: БУДУЄМО КОМАНДУ

Створити комфортний психологічний клімат, атмосферу взаєморозуміння, взаємовиручки й довіри допомагає тимбілдінг, що передбачає проведення різних ігор, спрямованих на згуртування колективу. Такі ігри піднімають тонус групи, підсилюють залученість і націленість на результат її членів, що підвищує ефективність колективної діяльності.

Завдання тимбілдингу

- ♦ Окреслення найбільш цінних якостей кожного члена команди та "вписування" їх у робочий механізм.
- ♦ Допомога членам команди у знаходженні для себе максимально комфортного способу існування в ній.






Партисипативне управління — це ефективний спосіб використання потенціалу організації, що передбачає співучасть працівників в управлінні нею й ґрунтується на партнерстві між ними й керівником.

- Розкриття міжособистісних симпатій і встановлення неформальних зв'язків.
- Формування навичок спільної роботи й колективного розв'язання завдань.
- Оптимізація рівня емоційної та психологічної сумісності педагогів.
- Мотивування співробітників та підвищення продуктивності праці.

Тімбілдінг доцільно проводити як з метою об'єднання колективу, розкриття здібностей учасників команди, так і для підтримання командного духу вже згуртованих роботою людей.

Наразі існує кілька видів тімбілдінгів, спрямованих на розв'язання різних завдань. Для зручності ми визначили п'ять основних, які можна організовувати як у приміщенні, так і просто неба.

ВИДИ ТІМБІЛДІНГІВ

Вид	Роль у згуртуванні команди	Форми роботи
Творчий 	Розкривається прихований творчий потенціал співробітників. Завдяки спільній творчій діяльності відносини в колективі стають більш довірчими	<ul style="list-style-type: none"> • Театралізація. • Створення артоб'єктів. • Творчі вправи ("Мандала по колу", "Фотомарафон", "Буйство фарб" тощо). • Арттехніки (зокрема Олени Тараріної)
Інтелектуальний 	Створюються умови для розгортання кожним учасником своїх особистісних якостей, демонстрації ерудиції, логіки, інтуїції, ораторських навичок, прояву себе як лідера чи активіста команди	<ul style="list-style-type: none"> • Настільні ігри (мініфутбол, доміно, лото). • Ігри на кшталт "Мафія", "Зрозумій мене". • Турніри. • Адаповані римейки телевізійних шоу "Що? Де? Коли?", "Хто зверху?" та ін. • Вправи ("Асоціації", "Інтелектуальний футбол", "Математичні дії" тощо)
Спортивний 	<p>У процесі виконання спільних завдань і змагань між командами колектив стає більш згуртованим і дружним.</p> <p>Приплив енергії та сил, нові яскраві враження гармонізують діяльність компанії, роблячи її більш злагодженою і продуктивною</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Веселі старты", змагання, спортивні розваги. • Ігри з використанням спортивного інвентарю. • Командні ігри (футбол, волейбол). • Гонки (квадроцикли, імпровізований транспорт, можливо, зроблений власноруч). • Спортивне орієнтування. • Рухливі вправи ("Мотузка", "Підкорюємо скелю", "Головом'яч", "Передаємо предмет" тощо)
Квестовий 	Команди отримують окремі завдання, розгадують ребуси і загадки, просуваючись до мети за картою. При цьому учасникам треба застосовувати навички, необхідні для роботи в команді: спільне прийняття рішень, взаємна мотивація, готовність узяти відповідальність за себе і команду, здатність проявити сміливість	<ul style="list-style-type: none"> • Тематичні квести. • Ігри з елементами квесту ("5-й елемент", "Знайди і знешкодь" тощо). • Квест по місту чи території дитячого садка
Психологічний 	Допомагає пізнати себе й свою роль у команді, виявити лідерів, розпрудити "закритих", познайомити і згуртувати співробітників, піднести командний дух	<ul style="list-style-type: none"> • Метафоричні карти. • Рефлексійні вправи ("Хто я?", "Який я?", "Найкраще я вмію робити...", "Автопортрет у дзеркалах" тощо). • Психологічні ігри

Як бачимо, репертуар ігор і завдань для кожного виду тімбілдіngu широкий. Залежно від мети проведення тематичного заходу доцільно об'єднувати деякі їх види. Наведемо для прикладу кілька вправ.



ЗАВАНТАЖТЕ ТАБЛИЦЮ: dv.in.ua/2019-11/p8





ТВОРЧИЙ ТІМБІЛДІНГ

Творча вправа “Мандала по колу”

Мета: визначення кожним учасником межі комфортного/некомфортного самовідчуття в команді, яка активно коригує його дії, а також оцінювання власних дій та емоцій у процесі корекції того, що зробили інші.

Група: 7–10 осіб.

Тривалість: 12–20 хв.

Матеріал: пластилін або солоне тісто.



Хід вправи

Ведучий пропонує кожному зробити з тіста (пластиліну) і прикрасити мандалу — символічний образ великого й малого всесвітів. Типова форма мандал — зовнішнє коло із вписаним у нього квадратом, куди поміщено внутрішнє коло, розділене на сегменти або ж представлене у формі лотоса).



Другий етап вправи пов'язаний із передаванням мандал по колу. Кожен учасник, отримавши витвір сусіда, має щось додати до нього або прибрати зайве, на його думку. Для підтримання динаміки ведучий може подавати певні сигнали (дзвіночок, сплески в долоні тощо), за якими мандали мають передаватися наступним учасникам. Вправа вважається завершеною, коли кожен витвір повертається до свого творця.

Команда — це автономний самокерований колектив професіоналів, здатний оперативно, ефективно та якісно розв'язувати поставлені перед ним завдання (за Л. Пасечніковою).

Рефлексія

- Що ви відчуваєте, дивлячись на свою оновлену мандалу? Чому?
- Які слова хочете адресувати своїм колегам у команді?
- Що вам легше/складніше було робити — додавати певні деталі до мандали сусіда чи прибрати? Що це говорить вам про себе?
- Які висновки ви зробите після вправи: про себе; процес прийняття; делікатне ставлення до результатів роботи інших? Про вміння змінити й підказати з любов'ю?

Колективна творча робота “Артоб'єкт із картону”

Мета: створення умов для творчого самовираження кожного з учасників команди та опанування ними навичок спільної діяльності.

Група: 7–15 осіб.

Тривалість: 15–20 хв.

Матеріал: картон, коробки, клей, ножиці, скотч тощо.

Хід роботи

За визначений час із запропонованих матеріалів педагоги мають разом створити артоб'єкт (від відтворення загальноновідомих пам'яток до фантастичних і нереальних предметів, придуманих командою), а потім презентувати свій витвір.

Рефлексія

- Як ви оцінюєте командну роботу? Результати спільної діяльності? Свою роль у цьому процесі?
- Що би вам хотілося покращити? Чим ви особливо захоплені?
- Що далось важко? Чому?
- Що б ви побажали собі та команді на майбутнє?

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ ТІМБІЛДІНГ



Вправа “Асоціації”

Мета: визначення особистісного ставлення до поняття “команда” й своєї ролі в ній.

Група: 8–20 осіб.

Тривалість: 10–15 хв.

Матеріал: аркуші паперу, ручки.

Хід вправи

Ведуча читає початок тверджень, а учасники мають записати образи, пов'язані з ними, які першими спадають на думку.

Тімбілдинг (від англ. "teambuilding" — дослівно "побудова команди") — активний корпоративний відпочинок, спрямований на згуртування співробітників за допомогою різних ігор та завдань, які швидко й ефективно покращують взаєморозуміння в колективі та створюють сприятливу атмосферу.

Орієнтовні твердження

- Якщо команда — це споруда, то вона...
- Якщо команда — це колір, то вона...
- Якщо команда — це музика, то вона...
- Якщо команда — це геометрична фігура, то вона...
- Якщо команда — це назва фільму, то вона...
- Якщо команда — це настрій, то вона...

Рефлексія

- Що вам сподобалося в цій вправі?
- Які відповіді були для вас найцікавішими?
- Які відповіді здивували вас?
- Про що нам говорить ця вправа?

Вправа

"Інтелектуальний футбол"

Мета: тренування навичок командної роботи.
Група: 8–20 осіб.
Тривалість: 20–25 хв.
Матеріал: м'яч.

Хід вправи

Учасники об'єднуються у дві "футбольні" команди. Обирають "захисників", "нападників" і "воротаря". Кожна команда має придумати для суперників по 5–7 запитань на різні теми: кіно, живопис, спорт, політика тощо. Команда ставить питання і кидає м'яч "нападникам" противника. Якщо вони не можуть упоратися із запитанням — передають м'яч "захисникам", а потім "воротареві". Якщо відповідь не буде знайдено і цими гравцями — зараховується гол.

Рефлексія

- Як ви почуваетесь?
- Про що ця вправа?
- Що вам допомагало? Що заважало?
- Які висновки можна зробити на майбутнє?

Вправа

"Математичні дії"

Мета: визначення "плюсів" партнерських відносин та згуртованості команди.

Група: 8–20 осіб.

Тривалість: 7–10 хв.

Хід вправи

Учасники утворюють коло. Перший учасник називає будь-яке число. Наступний має назвати одну з чотирьох математичних дій (додати, відняти, помножити, поділити), третій — ще якесь число, четвертий має обчислити результат і назвати отримане число. Потім знову називається певна математична дія і т. д.

Вправа виконується по колу доти, поки ведучий не зупинить кого-небудь і не спитає: "Яке число ми отримали в результаті всіх попередніх дій?". Якщо учасник відповідає неправильно, фіксується помилка, і вправа починається знову. Якщо відповідь правильна, обчислення продовжується до наступної зупинки.

Рефлексія

- Як ви почуваетесь?
- Що зараз відбувалося? Як це співвідноситься з темою командоутворення?
- Яка стратегія була би правильною в цій вправі?
- Які висновки ви зробили для себе?

СПОРТИВНИЙ ТІМБІЛДІНГ



Вправа "Мотузка"

Мета: формування вміння діяти згуртовано.
Група: 8–20 осіб.
Тривалість: 10–12 хв.
Матеріал: довга мотузка.

Хід вправи

Ведуча просить учасників узяти в руки мотузку й стати так, щоб утворилося правильне коло. Потім пропонує заплющити очі й, не розплющуючи їх, побудувати квадрат. Використовувати можна тільки усні переговори. Коли команда вважатиме, що завдання виконано, дає знати ведучій.

Після виконання вправи учасники розплющують очі й діляться враженнями (які ніхто не коментує). Ведуча пропонує повторити вправу і побудувати інші фігури (трикутник, трапецію) за більш короткий проміжок часу.

Рефлексія

- Ви задоволені результатом групи? А власними діями?

“Командна робота — це здатність разом рухатись до єдиного бачення.

Це — паливо, яке дає можливість звичайним людям досягати незвичайних результатів”.

Ендрю Карнегі

- ♦ Які чинники впливали на успішність виконання завдання? На які з цих чинників ви могли вплинути?
- ♦ Які висновки зробите із справи?

Вправа

“Підкорюємо скелю”

Мета: формування вміння діяти злагоджено, розуміння власної відповідальності за спільну справу.

Група: 5–10 осіб.

Тривалість: 7–10 хв.

Матеріал: довга лава (або кілька лав) чи колода.

Хід вправи

Учасники стають на лаву (колоду), міцно притиснувшись одне до одного. Розраховуються по порядку. Потім ведуча називає комбінації чисел, а гравці мають стати в названій послідовності. Умова: не торкатися підлоги (землі) й не розмовляти. У разі порушення умов вправу повторюють ще раз.

Рефлексія

- ♦ Що ви відчуваєте?
- ♦ Що було найлегше у вправі? А найважче?
- ♦ Які висновки для себе ви зробите?

Вправа

“Передаємо уявний предмет”

Мета: згуртування колективу, створення позитивного настрою.

Група: 6–12 осіб.

Тривалість: 8–12 хв.

Хід вправи

Учасники сідають у коло. Ведуча підходить до першого учасника, “дає” йому уявний предмет (скажімо, іграшкового зайчика) і показує напрямок його передачі. Уявна іграшка передається далі по колу. Через деякий час ведуча каже “стоп” і з'ясовує, у кого зупинилась іграшка.

Вправа складається з трьох раундів: вводяться додаткові уявні предмети — вони “запускаються” від різних учасників і в різних напрямках. Ведуча час від часу зупиняє рух запитанням: “У кого?..”.



**В згуртованого колективу
Нема проблем із креативом.**

(Фото надане авторкою)

Апогеем стає момент, коли вже ніхто не розуміє, де які іграшки, але всі помічають значне покращення настрою.

Рефлексія

- ♦ Що ви відчуваєте?
- ♦ Що викликало найбільше захоплення?
- ♦ Які ще емоції ви переживали під час виконання вправи?
- ♦ Що вдавалося найважче? Чому?
- ♦ Чи відчували ви роздратування, гнів, образи в ході вправи? Чому?
- ♦ Який висновок для себе зробили?

У кожної команди за систематичного тимблдингу незабаром утвориться власна скарбничка улюблених ігор та вправ. Найголовніше — бути відкритими і щирими в іграх, давати собі право на помилку й поточні неоднозначні емоції.

Бажаємо всім вам створити (згуртувати) команди, що стануть простором, у якому кожен може бути таким, який він є, і при цьому самодостатнім і незалежним, почуватися комфортно й ресурсно. І якщо порції критичної правди не уникнути, то нехай вона буде висловлена делікатно й з любов'ю. Станьте творцями власних команд і самих себе! ■